humano de se mover é mais do que uma simples conveniência que lhe possibilita andar, jogar e manipular objetos. Ela é um aspecto crítico do nosso desenvolvimento evolucionário. Além disso, a comunicação, a expressão da criatividade e dos sentimentos são feitas através de movimentos. É através delas que a criança aprende sobre si e sobre o meio social em que vive (Tani, 1987; Tani, Manoel, Kokubun & Proença, 1988).

O PROCESSO DE COMPETIÇÃO

A competição é definida por Martens (1976) como um processo em que a comparação da performance de um indivíduo é feita com algum padrão na presença de no mínimo uma outra pessoa que seja conhecedora do critério para comparação e possa avaliar o processo.

De acordo com Martens, a competição é uma situação de realização social. A situação de realização envolve, normalmente, a avaliação de performance em comparação com um padrão. Como a definição de Martens estabelece como condição para a competição a presença de no mínimo uma outra pessoa, a situação de realização torna-se social.

Numa situação de competição, o oponente serve como padrão de performance e também, como esta, outra pessoa que estabelece uma situação de realização social. Entretanto, esta outra pessoa não necessariamente precisa ser o seu oponente. Pode ser, por exemplo, o espectador desde que esteja numa posição de avaliador, isto é, seja conhecedor da meta e possa avaliar a performance em relação a essa meta.

De acordo com a definição de Martens, quando um indivíduo avalia a sua performance em relação ao padrão pessoal, ele não está em competição se não houver uma outra pessoa em situação de avaliador. Neste ponto há uma divergência de definição entre alguns pesquisadores. Para Gerson (1977) e Sherif (1976), a presença de uma outra pessoa não é necessária para que ocorra a competição, visto que o indivíduo pode competir consigo mesmo. Para eles, existem dois tipos de competição: a interna ou intraindivíduo e a externa ou interindivíduos.

Se a competição é intra ou interindivíduos, depende, na realidade, muito mais da percepção que as pessoas têm da competição enquanto participante do processo. Conforme enfatiza Gerson (1977), não se pode observar apenas a situação objetiva da competição e determinar seus efeitos no indivíduo. É preciso verificar a percepção que o indivíduo tem de todo o processo de competição. Neste particular, a afirmação de que as pessoas são capazes de competir consigo mesmas parece ser mais válida quando se trata de adultos, mesmo porque eles são capazes de utilizar, segundo Roberts (1980), padrões absolutos de avaliação, enquanto crianças se utilizam de padrões relativos de avaliação e, neste caso, a presença de uma outra pessoa é essencial para que a competição ocorra.

Um aspecto importante na definição de Martens é que a competição é um processo e não simplesmente um conjunto de condições. O processo de competição, segundo ele, inclui quatro estágios (Fig. 16):

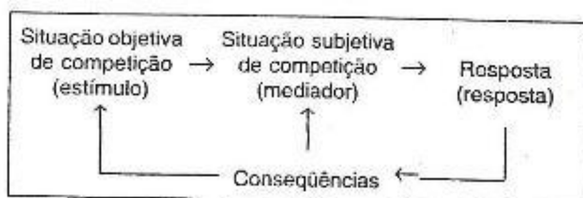


FIG. 16 — Modelo do processo de competição de Martens (adaptado de Martens, 1977).

a) Situação objetiva de competição — um conjunto mínimo de condições para que a competição aconteça, incluindo a comparação de performance em relação a um padrão e a presença de no mínimo uma outra pessoa conhecedora do critério para comparação e que possa avaliá-la.

b) Situação subjetiva de competição — envolve a percepção, a interpretação e a avaliação que um indivíduo faz da situação de competição. Esta avaliação subjetiva determinará a resposta deste indivíduo à competição. Diferenças individuais e personalidade de cada indivíduo são fatores que influenciam este processo no sentido de que uma determinada situação de competição, por exemplo, pode ser sentida como desafio para alguns e de medo para outros.

c) Resposta — inclui vários tipos de resposta como aumento da freqüência cardíaca (fisiológica), manifestação de ansiedade e medo (psicológica) e performance motora (comportamental).

d) Conseqüência — inclui vários tipos de conseqüência, sendo a mais óbvia a vitória ou a derrota. Os resultados vitória e derrota estão associados com o sentimento de sucesso e fracasso, respectivamente, embora não automaticamente. Perder para um oponente altamente habilidoso tendo se esforçado ao máximo pode não ser sentido como fracasso. Da mesma forma, vencer um oponente de habilidade inferior nem sempre traz o sentimento de sucesso. As conseqüências de uma competição, dependendo da maneira em que é feito o "feedback", pode afetar de diferentes maneiras as performances subseqüentes.

Considerando que a competição é um processo de avaliação social, e as avaliações levam a resultados, é importante considerar que efeito as vitórias ou as derrotas provocam na atitude e na motivação das pessoas. É muito difícil fazer previsões sobre os comportamentos do domínio afetivo e emocional do ser humano em função da sua característica instável e reversível, mas pode-se afirmar que os efeitos dependem muito das atribuições que as pessoas dão às causas da vitória ou derrota. A supremacia própria ou da equipe em termos de capacidade, o esforço despendido ou até mesmo outros fatores como sorte e incompetência do adversário são causas freqüentemente atribuídas à vitória ou à derrota.

Weiner e cols. (citados em Roberts, 1980) elaboraram um modelo para analisar com maior profundidade as causas atribuídas aos resultados da avaliação e os seus efeitos no comportamento das pessoas. Nesse modelo (Quadro 5), as atribuições que as pessoas dão à vitória ou à derrota são vistas como tendo conseqüências emocionais e comportamentais, ou seja, podem afetar a escolha de atividade, o sentimento de orgulho ou vergonha, os níveis reais de performance, as expectativas do nível de performance no futuro e a quantidade de motivação.

QUADRO 5 — Dimensões das atribuições causais (adaptado de Roberts, 1980).

	Locação	
Estabilidade	**Interna**	**Externa**
Estável	Capacidade	Dificuldade da tarefa
Instável	Esforço	Sorte

A primeira dimensão é denominada locação de controle e mostra se os elementos são internos ou externos à pessoa. São considerados dentro da categoria interna dois elementos: capacidade e esforço. Sorte e dificuldade da tarefa são, por sua vez, consideradas elementos externos e portanto fora de controle da pessoa.

De acordo com este modelo, quando se atribui a elementos internos a causa da vitória ou da derrota, o grau de orgulho ou de vergonha que é sentido é maximizado. Por exemplo, quando se atribui a vitória à superioridade na capacidade, o orgulho sentido é máximo. Da mesma forma, quando a causa da derrota é atribuída à inferioridade na capacidade, a vergonha é também maximizada. Por outro lado, quando a causa da vitória ou da derrota é atribuída a elementos externos, o grau de orgulho ou vergonha é minimizado. Por exemplo, perder por falta de sorte é menos sentido do que perder por falta de capacidade.

A segunda dimensão é denominada de estabilidade e está relacionada à estabilidade dos elementos no tempo. Duas categorias são previstas: estável e instável. São considerados dentro da categoria estável os elementos capacidade e dificuldade da tarefa. Da mesma forma, esforço e sorte são considerados elementos instáveis, ou seja, aqueles que mudam com o tempo e de momento para momento.

Weiner & cols. propõem que a dimensão da estabilidade afeta as expectativas de performances futuras, após a vitória ou a derrota. Quando a vitória ou a derrota é atribuída a elementos estáveis, significa que os mesmos resultados são esperados no futuro. Por exemplo, perder em função da capacidade ou dificuldade da tarefa não é um resultado que pode ser revertido a curto prazo e, portanto, é provável que o mesmo resultado ocorra pelo menos num futuro próximo. Por outro lado, quando a causa é atribuída a elementos instáveis, como esforço e sorte, significa que é possível traçar uma expectativa de que os resultados sejam mudados no futuro. Vencer por sorte ou perder por azar são resultados que podem ser revertidos no futuro.

A combinação desses quatro elementos pode fornecer informações relevantes para compreender melhor o comportamento das pessoas no futuro após uma vitória ou derrota. Quando a pessoa atribui à sua capacidade a causa de sua vitória, pelo fato de a mesma pertencer às categorias estável e interna, ela espera sucesso no futuro e espera também sentir muito orgulho em vencer. A conseqüência desta avaliação é que ela sentir-se-á motivada e tentará repetir esta experiência, tornando a atividade altamente prazerosa. Por outro lado, quando a causa da derrota é atribuída à capacidade, por ser estável e interna, a expectativa da pessoa de falhar no futuro é alta e a vergonha em perder será maximizada. Não é de se estranhar que a motivação dessa pessoa cairá e a eventual repetição desta avaliação poderá inclusive levar ao afastamento ou desistência da atividade.

Esse modelo permite várias outras inferências explorando-se as combinações possíveis dos seus elementos constituintes e é importante ressaltar que estudos continuam a ser conduzidos para testar as suas predições, e os resultados disponíveis têm dado suporte a elas (Roberts, 1980).

O CONTEXTO DE COMPETIÇÃO

A competição proporciona à criança oportunidades para avaliar ou testar suas capacidades e habilidades em relação a outras crianças. Quando a criança busca espontaneamente a competição, ou seja, oportunidades para comparação social, este processo pode ser altamente motivante e excitante. Pode também